15세이용가 폭력성 사행성



SQUARE ENIX.

본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®3의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

건강상의 주의

⚠ 경고

빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

⚠ 주의

이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상에 더하여 두통, 현기증, 구역질, 피로감, 멀미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대해서

진동 장애가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 말아 주십시오.

※진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

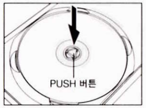
- **플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.**
- **피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.**
- **플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.**
- **플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.**

사용상의 주의

●본 소프트웨어는 PlayStation®3 전용입니다. ●난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오. ●디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ●디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ●PlayStation®3를 PDP나 액정(LCD)방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 "잔상 현상"이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 지워지지 않을 수 있습니다. ●고객님의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상해 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

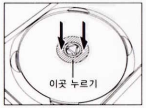
Blu-ray Disc™ 꺼내기/넣기

Blu-ray Disc™를 꺼내거나 넣을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의해 주십시오.



Blu-ray Disc™ 꺼내기

PUSH 버튼을 눌러 디스크가 떠있는 상태가 되면 꺼내 주십시오.



Blu-ray Disc™ 넣기

디스크의 안쪽 원(나선 부분)을 딸깍 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

BCKS 10206 / BCKS 10207



PlayStation®3의 업데이트에 대하여

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트로부터의 안내

이 디스크에는 PlayStation®3 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 재촉하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

> 사용하시는 PS3™의 시스템 소프트웨어는 버전 X.XX입니다.
> 기동하려면 X.XX 이상으로 업데이트해야 합니다.
> 지금 업데이트 하시겠습니까?
>
> 예　　아니오

PlayStation®3의 업데이트 실행하기

화면의 지시에 따라 조작을 하면 시스템 소프트웨어를 업데이트할 수 있습니다.

업데이트가 중단되면 고장의 원인이 됩니다.
업데이트하실 때에는 아래의 사항에 주의해 주십시오.

- 본체의 전원을 끄거나 본체의 AC 전원 코드를 빼지 마십시오.
- 본체에서 디스크를 빼지 마십시오.

시스템 소프트웨어의 버전 확인

홈 메뉴의 「설정」⇒「시스템 설정」⇒「시스템 정보」를 선택하면 시스템 정보가 표시됩니다.
「시스템 소프트웨어」에 업데이트 데이터의 버전 번호가 표시되면 정상적으로 업데이트 된 것입니다.

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아 인포메이션 센터
http://www.playstation.co.kr/info
TEL 02-6677-7771, 080-723-7235(접수시간 9:00~18:00 토 · 일 · 공휴일 제외)



인류를 사육하는 위선의 신들에게 도전했다.
“그녀”는 운명에 맞섰다.

그날의 전투는 세계를 바꾸었다.
전인류를 살육하려 했던 신들은 인간의 의지 앞에 무릎을 꿇었다.
신들은 힘을 상실했고, 인간들의 안락한 터전 ‘코쿤’은 추락하여
마수가 배회하는 대지 ‘펄스’와 하나로 이어졌다.
신들의 지배로부터 해방된, 새로운 시대의 시작이었다.

하지만, 이제 “그녀”는 없다.
싸움의 끝 무렵에 자취를 감추었다.

“그녀”는 죽었어. 모두 그렇게 포기했을 때
오직 한 명, 세라 패런만은 “그녀”를 믿었다.

그로부터 3년.

갑자기 운석이 떨어지고 평온한 일상은 끝나고 만다.
시공이 왜곡되고 이계의 적들이 습격해 온다.

혼란 속에서 세라를 구해준 이는 정체불명의 청년 노엘.
시간을 뛰어넘어 표착한 헌터가 세라에게 말한다.

시공을 넘나드는 여행을 떠나자.
아주 먼 시간의 저편에서 “그녀”가 기다려.

“그녀”의 이름은 라이트닝.
죽음과 혼돈이 지배하는 세계에서 소멸해 가는 여신을 지키는 자.
그 옛날 세라를 구해주었던, 둘도 없이 소중한 언니.

“언니를 만나고 싶어.”

미래를 향한 결의를 굳히고,
세라는 노엘로부터 언니의 무기를 건네 받는다.

CHARACTER



노엘 크라이스

어느날 갑자기 세라 앞에 나타난 청년.
꾸밈이 없으며 솔직하고 밝은 성격이다.
하지만, 이면에는 많은 수수께끼가 숨겨져 있다.
독특한 형상의 쌍검을 소지했으며,
전투 시에는 쌍검을 이용한 근접 공격에 능하다.



세라 패런

라이트닝의 여동생으로
가혹한 운명의 소용돌이에 휘말린 소녀.
왠지 공허한 인상을 풍기지만, 심지가 굳으며
다정하고 성실한 성격의 소유자다.
사라진 라이트닝이 살아있다는 말을 듣고
노엘과 함께 여행을 떠난다.



라이트닝

크리스털로 변한 여동생 세라를 구하기 위해
세계를 적으로 돌리면서까지 일전에 몸을 던진 여성.
현재는 혼돈의 땅 발할라에서
기사가 되어 여신 에트로의 신전을 수호한다.
여신에게 부여받은 힘으로 신에 가까운 존재가 되어
또 다른 싸움에 몸을 던진다.

◆조작 방법

이 장에서는 DUALSHOCK®3 무선 컨트롤러의 조작 방법을 설명합니다.
초록색으로 표시된 부분은 필드 화면에서 가능한 조작이며 파란색으로 표시된 부분은 전투 화면에서 가능한 조작입니다.

필드 조작
전투 조작



R1 버튼
모그리 헌트/
모그리 던지기(모그리를 던진다)
라이브라 표시

L1 버튼
모그리 던지기
(모그리를 잡고 표적을 정한다)
패러다임 시프트

방향키
항목 선택(메뉴 화면)
타깃 • 커맨드 선택

왼쪽 스틱/L3 버튼
조작 캐릭터의 이동
(지도 표시 중에
왼쪽 스틱을 누르면
[L3 버튼] 현재 위치로 돌아옴)

SELECT 버튼
NAVI 맵 표시/비표시
사용하지 않음

START 버튼
일시정지 메뉴
일시정지 메뉴

◎, □, ⊗, △ 버튼

◎ 버튼
결정/스위치 등의 조작
커맨드 실행/
표적 결정/
선택한 커맨드를 입력

□ 버튼
지도 열기
싱크로 드라이브

⊗ 버튼
점프
취소

△ 버튼
메뉴 화면 열기
사용 가능 상태의
커맨드를 실행

오른쪽 스틱/R3 버튼
카메라 조작
(오른쪽 스틱을 누르면[R3 버튼]
카메라 위치를 리셋)
카메라 조작



게임의 저장

본 게임은 게임의 진행 상황을 자동으로 저장합니다. 자동 저장 중에는 화면의 왼쪽 위에 저장 아이콘이 표시되고 HDD 액세스 표시등이 깜박입니다. 게임 중에 임의로 저장할 수도 있습니다. 필드에서 START 버튼을 누른 후 일시정지 메뉴에서 「저장하기」를 선택하십시오. 저장 아이콘이 표시될 때는 PlayStation®3 본체의 전원을 끄지 마십시오.

◆시작 메뉴

「FINAL FANTASY XIII-2」의 게임 디스크를 PlayStation®3 본체에 삽입합니다.
잠시 후 타이틀 화면에 시작 메뉴가 표시됩니다.



NEW GAME	게임을 처음부터 시작합니다. 전투 난이도를 「NORMAL MODE」「EASY MODE」 중에 선택하십시오. 전투의 난이도는 설정(→P.11)에서 언제든지 변경할 수 있습니다. 난이도를 설정했으면 화면의 지시에 따라 「신규 저장 데이터」를 작성하십시오. 데이터를 작성하려면 PlayStation®3의 HDD에 30.7MB 이상의 빈 용량이 필요합니다.
이어서 하기	이전에 저장한 데이터를 로딩하여 게임을 시작합니다.
다운로드 콘텐츠	다운로드 콘텐츠 서비스가 개시되면 이용할 수 있습니다.
초심자관	전작 「FINAL FANTASY XIII」의 이야기를 확인할 수 있습니다.
특전	트로피 획득 등으로 커스텀 테마를 얻을 수 있습니다.
설정	조작 방법 및 환경을 설정합니다. (→P11)

♦ 메인 메뉴

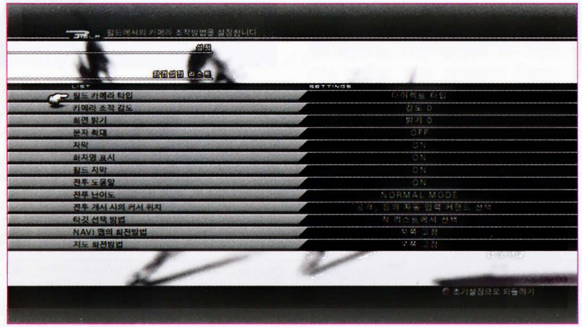
필드에서 Ⓐ 버튼을 누르면 메뉴 화면이 열립니다.
해당 화면에서 캐릭터의 상태나 지도를 확인하고 무기 · 액세서리 등 장비를 변경할 수 있습니다.
왼쪽 스틱이나 방향키로 항목을 선택하고 ◎ 버튼으로 결정합니다.
「장비」 화면에서는 L1 버튼과 R1 버튼으로 캐릭터 표시를 전환할 수 있습니다.
아울러 게임의 진행에 따라 사용 가능한 메뉴가 점차 추가됩니다.



편성&작전	패러다임을 편성하거나 작전을 지시합니다. (→P.32)
크리스터리움	캐릭터의 능력을 올리거나 어빌리티를 습득합니다. (→P.39)
몬스터 커스터마이즈	동료가 된 몬스터의 이름을 변경하거나 데코레이션합니다. (→P.31)
장비	무기와 액세서리 등 장비를 변경합니다.
리더 체인지	리더(조작 캐릭터)를 변경합니다.
스테이터스	캐릭터의 능력과 보유 어빌리티를 확인합니다.
아이템	보유한 각종 아이템을 확인합니다.
오토 클립	게임 중에 입수한 정보를 확인합니다.
에너미 리포트	전투에서 쓰러뜨린 몬스터의 정보를 확인합니다.
프래그먼트	지금까지 입수한 「시간의 파편」 프래그먼트를 확인합니다. (→P.21)
프래그먼트 스킬	지금까지 취득한 프래그먼트 스킬을 확인합니다. (→P.21)
지도	현재 있는 지역의 지도를 확인합니다. (→P.19)
설정	조작 방법을 조정하거나 환경을 설정합니다. (→P.11)

♦ 설정

이 메뉴에서는 필드와 전투에서의 카메라 조작, 자막 표시의 ON/OFF, 전투의 난이도 등 각종 설정을 할 수 있습니다.



필드 카메라 타입	카메라의 조작 방법을 4가지 타입으로 설정합니다.
카메라 조작 감도	감도 숫자를 올리거나 내려서 카메라 조작 시의 반응 정도를 설정합니다.
화면 밝기	화면의 밝기를 9단계로 설정합니다.
문자 확대	자막과 메시지 문자의 크기를 설정합니다.
자막	자막 표시여부를 설정합니다.
화자명 표시	대화 자막에 추가되는 화자의 이름 표시여부를 설정합니다.
필드 자막	화면 왼쪽 아래에 표시되는 필드의 대화 메시지 표시여부를 설정합니다.
전투 도움말	전투나 필드에서의 도움말 메시지 표시여부를 설정합니다.
전투 난이도	전투의 난이도를 「NORMAL MODE」 「EASY MODE」 중에서 선택합니다.
전투 개시 시의 커서 위치	전투가 시작되었을 때 초기 커서 위치를 2개 타입 중에서 선택합니다.
타깃 선택 방법	전투 시의 표적 선택 방법을 2개 타입 중에서 선택합니다.
NAVI 맵의 회전 방법	화면 오른쪽 위에 표시되는 지도의 회전 방법을 2개 타입 중에서 선택합니다.
지도 회전 방법	지도의 회전 방법을 「북쪽 고정」 「진행 방향」 중에서 선택합니다.

♦ 히스토리아 크로스

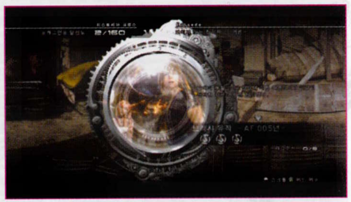


본 작품에서는 시대와 장소가 다른 다양한 시공 에어리어가 존재하므로 플레이어는 시간을 넘나들며 모험을 펼쳐나가야 합니다. 「히스토리아 크로스」는 서로 다른 시공 에어리어(시대와 장소)를 왕복하기 위해 거쳐야 하는 포탈과 같은 공간입니다. 에어리어를 이동하려면 왼쪽 스틱이나 방향키로 가고 싶은 「시공 에어리어」(시대와 장소)를 선택하고 ◎ 버튼을 눌러 결정합니다. 여행지에서 새로운 게이트를 열면 새로운 시공 에어리어가 추가됩니다.

히스토리아 크로스에서의 조작

L1 버튼	히스토리아 크로스의 시점을 전환할 수 있습니다.
R1 버튼	게이트를 개폐할 수 있습니다. (게이트 개폐 시에는 「리버스 록」이 필요합니다.
△ 버튼	메인 메뉴를 엽니다.
□ 버튼	저장할 수 있습니다.
왼쪽 스틱/방향키	에어리어를 선택할 수 있습니다.

게이트



시공 에어리어에는 여러 개의 게이트가 존재할 수 있으며 어느 게이트를 기동하느냐에 따라 진행할 수 있는 시공 에어리어가 변합니다. 히스토리아 크로스에서 각 에어리어의 이름 아래에 표시되는 아이콘은 그 장소에 있는 게이트의 수를 나타냅니다. 게이트가 개방되어 사용할 수 있게 되면 아이콘의 색깔이 변합니다. 또 오른쪽 아래에는 입수한 「프래그먼트」(→P.21)의 수가 표시됩니다.

오파츠



각 시공 에어리어에 있는 게이트를 기동하려면 열쇠에 해당하는 아이템 「오파츠」가 필요합니다. 오파츠로 게이트를 기동하면 히스토리아 크로스를 통해 새로운 시공 에어리어로 갈 수 있습니다. 숨겨진 오파츠도 있으므로 모그리(→P.18)의 힘을 빌려 찾아보십시오.

게이트의 개폐



「리버스 록」을 입수하면 히스토리아 크로스에서 특정 게이트를 닫을 수 있게 됩니다. 게이트를 닫으면 해당 시공 에어리어의 역사 중 일부가 리셋됩니다. 에어리어의 시간이 되돌아가 게이트를 연 오파츠를 입수하기 전의 상태로 돌아가므로 과거 사건을 다시 체험하거나, 실패했던 행동을 처음부터 다시 할 수 있습니다. 게이트를 닫으면 관련된 오파츠는 「귀중품」 목록에서 사라집니다. 되돌아가 다시 손에 넣거나 게이트를 열면 원래대로 돌아갑니다. 또한, 일부 역사는 변동되므로 주의하십시오. 되돌린 시간을 원상 복구하려면 「게이트 열기」를 선택하십시오. 「게이트 닫기(시간을 되돌리기)」 「게이트 열기(시간을 진행하기)」를 실행하려면 시공 에어리어를 선택한 후 R1 버튼을 누르십시오.

필드에서 히스토리아 크로스로



필드에서 START 버튼을 눌러 일시정지 메뉴를 열면 히스토리아 크로스로 돌아갈 수 있습니다. 단, 선택 항목이 표시되지 않는다면 돌아갈 수 없습니다. 또 히스토리아 크로스로 돌아가면 자동 저장이 실행되어 지금까지의 게임 진행 상황이 저장 데이터에 저장됩니다.

※저장 데이터를 불러오면 히스토리아 크로스에서 게임이 재개됩니다. 시공 에어리어를 선택하면 저장된 지점부터 이어서 에피소드를 즐길 수 있습니다.

필드

이 장에서는 필드 화면에 표시되는 다양한 정보를 보는 방법을 설명합니다.

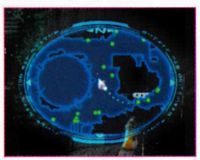
필드 화면 보는 법



①**리더(조작) 캐릭터** … 현재 조작 중인 캐릭터입니다. 메뉴 화면의 「리더 체인지」에서 조작 캐릭터를 변경할 수 있습니다.

②**NAVI 맵** … 화면 오른쪽 위에 표시되는 지도에서 조작 캐릭터의 현재 위치, 목적지, 게이트, 상점 등의 위치를 확인할 수 있습니다. SELECT 버튼으로 맵 표시를 ON/OFF할 수 있습니다.

NAVI 맵 아이콘



- 현재 위치
- 목적지
- 게이트
- 초코리나 상점
- 초코보
- 입수한 보물
- 동료 캐릭터 (모그리)
- 텔레포트 비석
- 통행 불가

적과의 조우



필드 이동 중에 몬스터가 나타나면 「모그리 클록」이 화면에 표시됩니다. 모그리 클록은 적의 상태를 감지한 후 게이지의 색깔로 위험도를 알려줍니다. 캐릭터는 지면에 원형으로 표시되는 「클록 에어리어」 안의 적을 공격할 수 있습니다. 시간이 다하기 전에 적을 발견해 정면에서 ◎ 버튼으로 공격하십시오. 적으로부터 일정 간격 떨어져 적이 사라지면 클록 에어리어가 작아져 전투를 회피할 수도 있습니다.



모그리 클록(녹색 게이지)

적이 움직이지 않으므로 「기습 공격」을 할 수 있습니다. 이 상태에서 공격에 성공하면 플레이어에 유리한 상태에서 전투가 시작됩니다.



모그리 클록(황색 게이지)

적이 움직이기 시작했으므로 접촉할 위험이 있습니다. 이 상태에서 적과 접촉하면 통상 상태에서 전투가 시작됩니다.



모그리 클록(적색 게이지)

적에게 허를 찔린 상태에서 전투가 개시됩니다. 일시정지 메뉴에서 재시작할 수 있습니다.



어택에 성공해 전투를 유리하게 이끌자

모그리 클록이 녹색 게이지일 때 적을 향해 ◎ 버튼을 눌러 어택에 성공하면 기습 공격(체인 보너스 상승, 헤이스트 상태)이 발동해 유리한 상태에서 전투를 시작할 수 있습니다. 버튼을 누르지 않고 접촉하면 통상적인 전투가 시작되므로 적극적으로 어택을 노려보십시오.

FIELD

사람들과의 대화



필드에 있는 인물에게 다가가면 그들의 이야기를 듣거나 말을 걸 수 있습니다. 대화는 자동으로 진행 되고 화면 왼쪽 아래에 표시되므로 특별한 조작은 필요하지 않습니다. 때때로 캐릭터를 조작해 말을 걸 수 있는 장면도 있습니다. 이 경우, 해당 인물에게 다가가면 [TALK] 표시가 표시되므로 ◎ 버튼을 눌러 말을 거십시오. 근처에 말을 걸 수 있는 인물이 2명 이상 있다면 좌우 방향키를 눌러 TALK 표시를 전환할 수 있습니다.

라이브 트리거



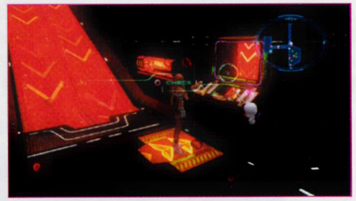
대화나 이벤트 도중에 「라이브 트리거」 모드에 돌입할 때가 있습니다. 여기에서 선택 질문에 대한 버튼을 누르면 자신의 행동이나 상대의 대답을 선택할 수 있습니다. 대화 내용에 따라서는 동일한 라이브 트리거에서 선택지를 여러 번 고를 수 있습니다. 아울러, 일정 조건을 충족하지 않으면 나타나지 않는 특별한 선택지도 있습니다. 다양한 라이브 트리거에서 선택을 거듭하는 사이에 역사가 변경되고 축적되면 시공 저편에서 보물상자나 아이템이 나타나기도 합니다. 라이브 트리거를 선택해 시공에 숨겨진 보물을 발견해 보십시오.

점프



필드에서 길을 가로막는 낮은 턱이나 장애물은 ⊗ 버튼을 눌러 점프하면 뛰어넘을 수 있습니다. 또 높은 턱이라도 근처에 파랗게 빛나는 링이 있다면 링에 올라서서 ⊗ 버튼을 누르십시오. 자동으로 높게 점프해서 뛰어넘을 수 있습니다.

장치



필드 위에는 가까이 다가가면 각종 사인이 표시되는 스위치 장치가 설치되어 있습니다. 이들 장치는 ◎ 버튼으로 조작할 수 있습니다. 단, 개중에는 특정 아이템이 필요하거나 현재 상태로는 조작할 수 없는 것도 있습니다. 그럴 때에는 주변을 잘 살피거나 모그리를 유용하게 활용해 스위치를 작동하십시오.

보물상자



필드에서 보물상자를 발견하고 가까이 다가가 ◎ 버튼을 누르면 안에 든 아이템이나 GIL을 입수할 수 있습니다. 숨겨진 보물상자도 있습니다만, 그럴 때에는 모그리의 탐색 능력(→P.18)을 사용해 발견할 수 있습니다.

초코보를 타고 이동



초코보는 탈 수 있는 새입니다. 「기살의 야채」를 소지한 상태에서 ◎ 버튼을 누르면 탄 채로 이동할 수 있습니다. 탄 상태에서는 적과 싸우지 않아도 됩니다. 빠르고 안전하게 이동하고 싶을 때는 초코보를 타십시오. 초코보가 없는 장소일지라도 탐색을 계속하면 초코보가 나타날 수도 있습니다.

모그리의 탐색 능력



칼이나 활로 변신해 세라를 지키는 모그리에게는 필드에 있는 아이템을 탐색하는 능력도 있습니다.

모그리 서치

게이트를 여는 데 필요한 열쇠 「오파츠」나 보물상자를 찾으려면 모그리 머리 위의 퐁퐁을 주목하십시오. 퐁퐁이 반응해 빛나는 장소를 찾았다면 가까이 다가가 ◎ 버튼을 눌러 살펴보십시오.

모그리 헌트





근처에 숨겨진 아이템이 있다면 모그리 머리 위의 퐁퐁이 격렬하게 반짝입니다. 모그리가 그 부근으로 날아가므로 R1 버튼을 눌러 탐색을 부탁하십시오. 모그리 주변에 숨겨진 아이템이 있다면 아이템이 모습을 드러내므로 입수할 수 있습니다. 숨겨진 아이템 중에는 게임 진행에 필요한 것을 비롯해 다양한 물건이 존재합니다.

※모그리 헌트의 범위 내에 숨겨진 아이템이 2개 이상 있어도 한 번에 1개밖에 반응하지 않습니다.

모그리 던지기





스토리가 진행되어 특정 이벤트가 종료되면 「모그리 던지기」가 가능해집니다. L1 버튼을 눌러 모그리를 잡고 오른쪽 스틱으로 방향을 결정한 다음 R1 버튼을 누르면 모그리를 던질 수 있습니다. 모그리가 해당 포인트에서 탐색을 수행하면 운 좋게 아이템을 입수할 수도 있습니다. 단, 모그리가 멀리 있을 때 적이 출현하면 경고가 늦어서 모그리 클록이 순식간에 돌아가므로 적이 있는 장소에서 사용할 때는 주의하십시오.

지도

지도에서는 플레이어의 현재 위치, 목적지, 주변 상황 등을 확인할 수 있습니다. 또한, 화면 좌측에는 현재 진행 중인 의뢰와 행동 목적까지 표시되므로 새로운 에어리어로 이동할 때는 지도를 확인하면서 행동하면 편리합니다. 새로운 에어리어의 지도는 보물상자로부터 입수하거나 사람들에게서 받을 수 있습니다. 지도를 표시하려면 필드에서 ▢ 버튼을 누르거나 △ 버튼으로 메뉴를 열고 「지도」를 선택하십시오.



지도 아이콘

현재 위치(나)	동료
목적지	입수한 보물
게이트	통행 불가
초코리나 상점	동료 캐릭터(모그리)
초코보	텔레포트 비석

지도에서의 조작

왼쪽 스틱	지도 표시 위치의 이동
오른쪽 스틱	지도 줌 표시
L3 버튼(왼쪽 스틱 누름)	현재 위치를 중심으로 지도 표시

초코리나 상점



다양한 시공 에어리어에서 모습을 드러내는 수수께끼의 행상인 「초코리나」에게 말을 걸면 아이템을 사고 팔 수 있습니다. 또 특정 「소재」를 건넨 후 수수료를 지불하면 특별한 무기나 액세서리를 만들어 줍니다. 상점 메뉴에서 원하는 아이템을 발견했다면 가격뿐 아니라 어떤 소재가 필요한지도 확인하십시오.

전투 아이템	포션이나 피닉스의 꼬리와 같은 전투용 아이템을 매매할 수 있습니다.
몬스터 성장 아이템	몬스터의 성장에 필요한 아이템을 사고팔 수 있습니다.
무기	파티 캐릭터의 장비 무기를 구입할 수 있습니다. 구입하려면 GIL(화폐) 외에 특정 소재가 필요할 수도 있습니다.
액세서리	파티 캐릭터의 장비 액세서리를 구입할 수 있습니다. 구입하려면 GIL(화폐) 외에 특정 소재가 필요할 수도 있습니다.
소재	소지한 소재를 팔 수 있습니다.
한정상품	각 에어리어에만 있는 한정상품을 구입할 수 있습니다.

액세서리 장비에 대해



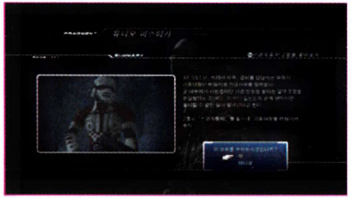
액세서리를 장비하면 캐릭터의 능력이 여러모로 강화됩니다. 액세서리는 여러 개를 장착할 수 있으나 액세서리의 「장비 비용」의 합계가 캐릭터의 「장비능력」을 초과하면 장비할 수 없습니다. 「장비능력」은 캐릭터를 특정 단계까지 성장시키면 늘릴 수 있습니다.

시간의 파편 「프래그먼트」



여러 시대와 장소에서 시간의 모순을 차례차례 해결하면 「프래그먼트」라는 아이템을 입수할 수 있습니다. 프래그먼트는 시간의 기억이 깃든 조각으로, 입수하면 귀중한 지식을 접할 수 있습니다. 세계의 역사에는 160개의 프래그먼트가 숨겨져 있습니다.

의뢰



각 시공 에어리어에서 생활하는 사람들과 대화를 나누다 보면 「의뢰」를 받겠느냐는 선택지가 나타날 때가 있습니다. 의뢰 내용은 특정 아이템의 탐색이나 몬스터의 토벌 등등 다양합니다. 의뢰의 목표를 달성하면 프래그먼트나 크리스털 포인트 등의 보상을 받을 수 있습니다.

프래그먼트 스킬



프래그먼트가 많이 모였다면 일락의 궁전 「제나두」(P.22)에 있는 초코보 시스터를 방문해 보십시오. 여신의 축복을 받아 「프래그먼트 스킬」이라는 새로운 능력에 눈을 뜨게 될지도 모릅니다. 프래그먼트 스킬에는 초코보를 탔을 때 흐르는 음악을 변경하거나 모그리의 능력을 향상시키는 등 통상적인 어빌리티와는 다른 능력이 준비되어 있습니다.

일락의 궁전「제나두」

시공의 끝에 있는 일락의 궁전「제나두」에서는 카지노 코인을 사용해 게임을 즐길 수 있습니다. 카지노 코인은「교환소」에서 GIL을 지불하면 얻을 수 있습니다. 코인을 많이 모으면 오직 이곳에서만 손에 넣을 수 있는 다양한 상품과 교환할 수 있습니다.



슬롯머신

회전하는 3개의 릴을 절호의 타이밍에 버튼을 눌러 멈추었을 때 가로나 대각선 방향으로 같은 그림이 나열되면 투입한 것보다 많은 코인을 회수할 수 있습니다. 코인의 회수 배율은 그림이나 나열 방식에 따라 다릅니다. 처음에는 코인을 5개밖에 넣지 못하지만, 슬롯이 성공할 때마다 투입 가능한 금액도 점점 늘어납니다.



초코보 레이스

초코보 레이스란, 동료가 된 초코보를 레이스에 출전시켜 상위 입상을 노리는 참가형 게임입니다. 자신의 초코보가 기록한 순위에 따라 코인과 상품을 얻을 수 있으며, 라이벌 초코보 가운데 1등으로 도착할 초코보를 예상해 코인을 걸 수도 있습니다. 한편, 레이스에 참가하기 위해 초코보를 맡기면 해당 초코보는 전투에 참가하지 못합니다.



경주 초코보에 대해서

경주 초코보의 능력은 아래와 같습니다.

스피드: 거리가 짧을수록 힘을 발휘합니다.

스태미너: 거리가 멀수록 힘을 발휘합니다.

RP: 레이스에 출전할 때마다 소비되는「선수생명」입니다. 포인트가 부족하여 출전 가능한 레이스가 없을 때는 은퇴시켜야 합니다.

스킬: 초코보의 특수능력입니다. △ 버튼을 누르면 상세하게 확인할 수 있습니다.



출전 레이스

초코보 레이스는 5개 클래스로 나누어집니다. 처음에는 초급 초코보가 모이는「코쿤 클래스」부터 시작하며, 조건을 충족하면 다음 클래스가 개방되어 출전 레이스 목록에 표시됩니다. 상위 클래스를 개방하려면 기준 타임 이상으로 레이스에서 승리해야 합니다.



출전표

출전표에서는 자신의 초코보에게 작전을 지시하거나 아이템을 줄 수 있으며, 다른 초코보들에게 코인을 걸 수 있습니다. 작전에는「선두 질주」「후방 대기」등 4종류가 있으며 자기 초코보의 작전은 변경할 수 있습니다.



초코보의 은퇴

RP가 부족해 출전 가능한 레이스가 없어졌을 때는 초코보를 은퇴시켜야 합니다. 은퇴 시에 성적이 우수하면 역대 기록에 남습니다.



레이스 중의 행동

레이스 중에는 몇 가지 액션으로 초코보를 조종할 수 있습니다.

스타트 대쉬: 게이트가 열리는 타이밍에 맞춰 ◎ 버튼을 누릅니다.

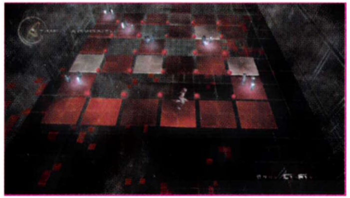
부스터: 레이스 중에 ◎ 버튼을 누르면 화면 오른쪽 아래의 부스터 게이지를 소비해 스피드를 올릴 수 있습니다.

카메라 조작: L1 버튼을 누르면 초코보를 정면에서 볼 수 있습니다. R1 버튼을 누르면 후방 시점으로 바뀝니다.



시간의 미궁

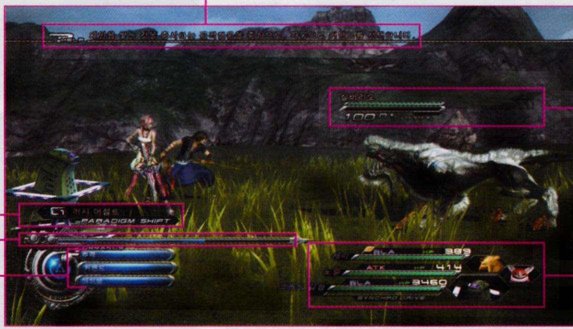
시공의 틈새에는「시간의 미궁」이라는 정체불명의 공간이 존재합니다. 이곳에서 원래 세계로 돌아가려면 크리스털이 내는 수수께끼「패러독스」를 풀어야 합니다. 패러독스에는 난이도와 종류가 각기 다른 여러 패턴이 존재합니다. 예로, 한번 통과하면 사라져 버리는 바닥을 솜씨 좋게 걸어 나가야 하는「사라지는 바닥」이 있습니다.



◆ 전투

이 장에서는 전투 화면에 표시되는 정보를 보는 방법과 전투 시스템에 대해 설명합니다.

전투 화면 보는 법

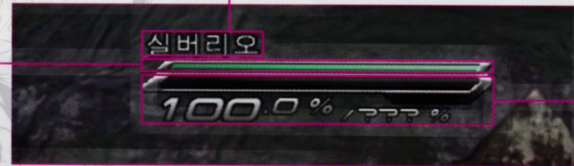


①**도움말 메시지** … 선택 중인 커맨드에 대한 설명이 표시됩니다. 메인 메뉴의 「설정」에서 표시를 ON/OFF할 수 있습니다.

③**패러다임** … 현재 설정된 패러다임이 표시됩니다. (→P.32)

④**ATB(액티브 타임 배틀) 게이지** … ATB 게이지와 입력한 커맨드가 표시됩니다. (→P.26)

⑤**커맨드** … 캐릭터가 사용할 수 있는 「공격」「어빌리티」「리더 체인지」 등의 커맨드가 표시됩니다. (→P.27)

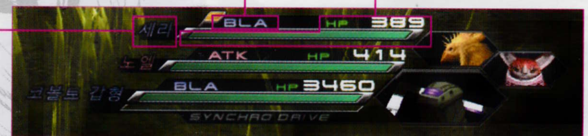


②**적 몬스터의 스테이터스** … 적 몬스터의 HP 등이 표시됩니다.

Ⓐ**몬스터 이름** … 몬스터의 이름이 표시됩니다.

Ⓑ**HP게이지** … 몬스터의 잔존 HP를 확인할 수 있습니다.

Ⓒ**체인 게이지** … 적에게 공격을 명중시키면 쌓입니다. (→P.28)



⑥**파티 캐릭터의 스테이터스** … 각 캐릭터의 다양한 정보가 표시됩니다.

Ⓐ**캐릭터 이름** … 캐릭터, 동료 몬스터의 이름이 표시됩니다.

Ⓑ**롤** … 캐릭터, 동료 캐릭터에게 설정된 롤(역할)이 표시됩니다. (→P.34)

Ⓒ**HP게이지** … 캐릭터의 잔존 HP가 표시됩니다. 리더(플레이어 조작 캐릭터)의 HP가 0이 되면 다른 캐릭터가 자동으로 리더가 됩니다. 두 캐릭터의 HP가 0이 되면 GAME OVER가 됩니다.

전투의 기본

필드에서 몬스터와 조우(→P.15)하면 전투가 시작됩니다. 전투 중에는 실시간으로 시간이 흐르며 캐릭터는 시간 경과와 함께 쌓이는 ATB(액티브 타임 배틀) 게이지를 소비하며 행동합니다.

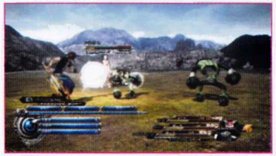
1. 커맨드 입력

ATB 게이지는 여러 개의 슬롯으로 나뉘어져 있으며 슬롯의 수만큼 커맨드를 입력할 수 있습니다. 커맨드 이름 옆의 숫자는 ATB 게이지가 소비하는 코스트입니다. 여러 커맨드를 연속해서 실행할 때는 해당하는 소비 코스트가 모두 찰 때까지 기다려야 합니다.



2. 타깃 선택

커맨드를 입력한 후에 실행할 타깃을 선택해 ◎ 버튼을 누르면 커맨드를 실행할 수 있습니다. 여러 적과 싸울 때에는 방향키로 타깃을 선택한 후 ◎ 버튼을 눌러 결정하십시오.



3. 자동 커맨드

행동 내용을 자동으로 설정하고 싶다면 커맨드 메뉴의 가장 위에 표시되는 자동 커맨드를 선택하십시오. 리더에게 설정된 롤(P.34)에 따라 커맨드 이름과 행동 내용이 변합니다. 만약, 롤이 ATTACKER (어택커)일 때는 자동 커맨드가 「공격」으로 설정되며, 타깃을 정하면 해당하는 적을 향해 자동으로 통상 공격을 실행합니다.





커맨드 입력 테크닉

한 번 입력한 커맨드는 실행 전에 ⊗ 버튼을 눌러 취소할 수 있습니다. 아울러 △ 버튼을 누르면 지금까지 쌓인 ATB 게이지를 이용해 좀 더 빨리 커맨드를 실행할 수 있습니다. 하나의 커맨드만 실행하고 싶을 때에도 △ 버튼을 누르면 입력 커맨드의 수를 줄일 수 있습니다. 「커맨드」에서 왼쪽 스틱을 오른쪽으로 젖히거나 오른쪽 방향키를 눌러 「반복」을 선택하면 전과 같은 커맨드를 재빨리 입력할 수 있습니다.

커맨드

각 커맨드에는 사용에 필요한 ATB 게이지 소비량이 설정되어 있습니다. 소비량이 3인 커맨드를 실행하려면 ATB 게이지를 3슬롯 분량 이상 쌓아야 합니다.



자동 커맨드	리더의 롤에 따라 자동으로 커맨드를 선택합니다. 각 롤의 전용 커맨드가 표시됩니다.
커맨드	각 캐릭터가 사용할 수 있는 커맨드를 선택합니다.
아이템	전투 아이템을 사용합니다. ATB 게이지를 소비하지 않고 실행할 수 있습니다.
리더 체인지	리더(조작 캐릭터)를 변경합니다.

어빌리티

레벨업을 통해 캐릭터가 습득한 여러 어빌리티도 필요한 소비 코스트만큼의 ATB 게이지를 모아 커맨드에서 선택하면 실행할 수 있습니다. 어빌리티에는 마법과 스킬처럼 커맨드로 선택해야 발동하는 것과 습득하면 알아서 효과를 발휘하는 것 2종류가 있습니다.



라이브라와 에너미 리포트

전투 중에 R1 버튼을 누르면 적의 정보를 나타내주는 「라이브라」를 사용할 수 있습니다. 적의 정보는 하나둘씩 서서히 파악되지만, 아이템 「라이브라 스코프」를 사용하면 모든 정보를 한꺼번에 알 수 있습니다. 적의 정보가 파악되면 아군이 약점을 공략하면서 행동하기 때문에 전투를 유리하게 이끌 수 있습니다. 수집한 적의 정보는 메인 메뉴 「에너미 리포트」에서 확인할 수 있습니다.



체인과 브레이크

적에게 공격을 명중시키면 화면 오른쪽 위의 「체인 게이지」가 점점 쌓입니다. 게이지는 시간의 경과와 함께 쌓이지만, 집중 공격으로 게이지를 계속 쌓으면 게이지에 표시된 체인 보너스(대미지 %)가 상승해 더 많은 대미지를 줄 수 있습니다. 또한, 집중 공격으로 게이지가 가득 찼을 때 일격을 가하면 적의 태세가 크게 무너져 「브레이크」가 걸립니다. 브레이크 상태의 적을 공격하면 큰 대미지를 줄 수 있습니다. 또 브레이크 중에 다른 효과를 발휘하는 어빌리티도 있습니다.

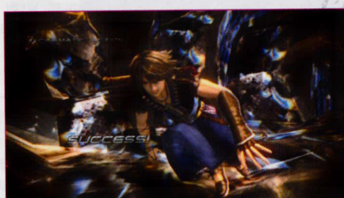




시네마틱 액션

전투 중에 이벤트 장면이 삽입되며 「시네마틱 액션」 모드에 돌입할 때가 있습니다. 시네마틱 액션이 시작되면 화면에 지시 사항이 표시됩니다. 지시에 따라 버튼이나 왼쪽 스틱을 타이밍에 맞춰 입력하십시오. 입력 결과에 따라 적의 공격을 피하는 등의 행동을 하며, 전투의 전개에도 변화를 줍니다.





공격의 선택

시네마틱 액션 중에 행동 선택지가 표시될 때도 있습니다. 플레이어의 선택에 따라 무비와 전투의 진행이 변화합니다.

일시정지 메뉴

전투 화면과 필드 화면 등에서 START 버튼을 누르면 일시정지 메뉴가 표시됩니다. 일시정지 메뉴에는 게임을 종료하고 타이틀 화면으로 돌아가는 기능 외에도 게임을 쾌적하게 진행하기 위한 기능이 준비되어 있으니 어떤 화면에서 어떤 기능을 사용할 수 있는지 확인해 두십시오.



재시작(전투 화면)

전투 도중에 일시정지 메뉴(START 버튼)를 열고 「재시작」을 선택하면 전투 직전의 상태에서 다시 시작할 수 있습니다. 재시작하면 소비한 아이템이 원상태로 돌아오고 적에게 가한 대미지가 리셋됩니다.



히스토리아 크로스로 돌아가기(필드 화면)

필드에서 일시정지 메뉴(START 버튼)를 열고 「히스토리아 크로스로 돌아가기」를 선택하면 히스토리아 크로스 화면으로 이동할 수 있습니다(선택지가 표시되지 않는 타이밍에서는 돌아갈 수 없습니다). 이때, 현재의 게임 진행 상황이 자동으로 저장됩니다. 해당 시공 에어리어에서는 저장 시의 진행 상황이 유지되므로 그곳에서 경험한 에피소드를 일시 중단하고 가고 싶은 다른 시공 에어리어를 여행할 수 있습니다.



저장(필드 화면)

필드 화면에서 일시정지 메뉴(START 버튼)를 열고 「저장하기」를 선택하면 직접 저장할 수 있습니다(선택지가 표시되지 않는 타이밍에서는 저장할 수 없습니다).

※저장 데이터를 불러오면 히스토리아 크로스에서 게임이 재개됩니다. 시공 에어리어를 선택하면 저장된 지점에서 에피소드를 계속해서 즐길 수 있습니다.



넘기기(이벤트 화면)

이벤트 장면은 START 버튼으로 일시정지할 수 있습니다. 또 일시정지 중에 「넘기기」이라는 표시가 나타나면 SELECT 버튼으로 해당 장면을 건너뛸 수 있습니다(일시정지를 해도 「넘기기」 표시가 나타나지 않는 장면은 건너뛸 수 없습니다). 주변인물과의 대화 장면이나 필드에서 이동 중에 발생하는 「LIVE」 장면도 같은 방법으로 건너뛸 수 있습니다.



몬스터

전투에서 적 몬스터를 쓰러트리면 「몬스터 크리스털」이라는 아이템을 입수할 수 있습니다. 몬스터 크리스털을 입수하면 해당 몬스터를 동료로 삼을 수 있습니다.



소환 레이드

동료로 삼은 몬스터 가운데 3마리를 골라 패러다임에 조합하면 전투에 참가시킬 수 있습니다. 이러한 조합이 「소환 레이드」입니다. 몬스터를 패러다임에 조합하려면 Ⓐ 버튼으로 메인 메뉴를 열고 「편성&작전」을 선택하십시오. 편성&작전 메뉴에서 소환 레이드를 선택하면 몬스터를 편성해 패러다임에 조합할 수 있습니다. 전투 중에 패러다임을 전환하면 다른 몬스터를 계속 소환할 수도 있습니다.



싱크로 드라이브

동료 몬스터는 각각 필살기를 보유합니다. 몬스터가 전투에 참가한 시간에 따라 화면 오른쪽 아래의 「싱크로 드라이브」 게이지가 상승합니다. 게이지가 MAX에 도달한 상태에서 Ⓛ 버튼을 누르면 각 몬스터의 필살기가 발동합니다. 빨리 버튼을 입력하면 효과가 상승하는 필살기도 있습니다. 입력해야 하는 액션은 필살기를 쓰기 전에 화면에 표시되므로 지시에 따라 타이밍에 맞춰 버튼을 입력하십시오.



몬스터 커스터마이즈

아군으로 삼은 몬스터는 「몬스터 커스터마이즈」를 통해 이름을 바꾸거나 꾸밀 수 있습니다. 몬스터 커스터마이즈를 실행 하려면 Ⓐ 버튼을 눌러 메인 메뉴를 열고 「몬스터 커스터마이즈」를 선택하십시오.



데코레이션

몬스터의 장식품을 사용해 몬스터를 치장합니다. 다만, 데코레이션은 전투의 능력치에 영향을 끼치지 않습니다. 자신이 선호하는 스타일로 몬스터를 꾸며 보십시오.



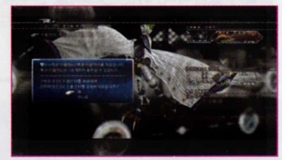
이름 변경하기

몬스터의 이름을 미리 준비된 유형별 이름 리스트에서 골라 변경하거나 「랜덤 선택」으로 자동으로 변경할 수 있습니다. 또 「초기설정으로」를 눌러 변경되기 전의 이름으로 되돌릴 수 있습니다.



어빌리티 계승

다른 몬스터로부터 「어빌리티 계승」을 함으로써 해당 몬스터를 강화합니다. (→P.40)



해방

아군 몬스터를 목록에서 제외해 풀어줍니다. 풀어준 몬스터와 몬스터 크리스털은 수중에서 사라집니다.



패러다임

캐릭터는 6종류의 롤(→P.34)을 사용해 전투에 임합니다. 롤을 변경하면 사용할 수 있는 어빌리티가 바뀌고 행동 패턴도 전환됩니다. 어떤 캐릭터가 어떤 롤을 사용해 싸울지, 그 조합을 결정하는 행위가 「패러다임」입니다. 패러다임은 메인 메뉴의 「편성&작전」에서 편성할 수 있습니다. 롤의 조합을 바꾸면 공격형과 방어형 등 다양한 파티를 편성할 수 있습니다.





편성&작전

전투에서 다양한 패러다임을 사용하려면 미리 메인 메뉴의 「편성&작전」에서 설정해 두어야 할 필요가 있습니다. 아군 몬스터를 전투에 참가시키려면 「편성&작전」 메뉴의 「소환 레이드」를 이용하십시오.



소환 레이드	최대 3마리의 아군 몬스터를 패러다임에 조합합니다.
패러다임 편성	캐릭터의 롤을 설정해 패러다임을 편성합니다.
자동 선택	자동으로 패러다임을 편성합니다.
패러다임 삭제	설정된 패러다임을 삭제할 수 있습니다.

패러다임 편성 조작

△ 버튼	패러다임의 조합을 저장하거나 불러옵니다.
□ 버튼	전투 개시 시의 패러다임을 설정합니다.

패러다임 편성

캐릭터의 롤과 소환할 몬스터를 설정해 패러다임을 편성할 수 있습니다. 패러다임은 최대 6종류까지 등록할 수 있습니다. 세팅 덱에서 패러다임을 선택해 자유롭게 패러다임을 편성할 수 있습니다. 패러다임의 등록 순서를 바꾸면 전투 시에도 그대로 적용됩니다. 선택하기 쉬운 순서대로 미리 정렬해 두십시오.



패러다임 튜닝

집중 공격처럼 한 개체에 대한 효과를 우선할지, 범위 공격처럼 광범위에 미치는 효과를 우선할지를 선택해 패러다임별로 「작전 행동」을 튜닝할 수 있습니다. 「패러다임 편성」을 선택하면 각 패러다임 명칭의 오른쪽에 [TUNE]이라는 아이콘이 있습니다. 작전 행동을 변경하고 싶은 패러다임을 선택한 후에 왼쪽 스틱을 왼쪽으로 젖히거나 왼쪽 방향키로 패러다임 튜닝 아이콘을 선택해 ◎ 버튼을 누르십시오. 3종류의 작전 행동이 표시되므로 어떤 작전을 선택할지 골라 ◎ 버튼으로 결정해 주십시오.



노멀: 롤의 행동 특징에 따른 통상 작전입니다.
크로스: 집중 공격 등 단일개체에 대한 효과를 우선시합니다.
와이드: 범위 공격 등 광범위한 미치는 효과를 우선시합니다.

튜닝한 패러다임은 TUNE 아이콘이 변화해 「케르베로스X」와 같이 패러다임 명칭에 알파벳이 붙습니다. 크로스(단일개체 효과 중시)일 때는 「X」, 와이드(범위 효과 중시)일 때는 「W」입니다.

패러다임 시프트

패러다임 편성에서 설정해 둔 패러다임은 전투 중 언제라도 패러다임 시프트(작전 변경)를 할 수 있습니다. 패러다임 시프트를 할 때는 L1 버튼으로 패러다임 메뉴를 열고 방향키를 상하로 조작해 변경하려는 패러다임을 선택한 후 ◎ 버튼으로 결정합니다. 패러다임 시프트에 제한 사항은 없으므로 상황에 맞게 사용해 전투를 유리하게 이끄십시오. 패러다임 시프트를 통해 캐릭터의 롤이 바뀌면 커맨드와 전투 시의 생각뿐 아니라 자신과 동료에게 보너스 효과도 발생 합니다.



롤

롤에는 공격 중시형인 「어택커」, 회복 전문인 「힐러」 등 6종류가 존재합니다. 본 게임에서 리더 이외의 캐릭터와 몬스터는 AI(인공지능)로 행동하지만, 롤을 어떻게 설정하느냐에 따라 캐릭터의 행동 패턴은 변화합니다. 롤은 메인 메뉴의 「편성&작전」 → 「패러다임 편성」에서 설정할 수 있습 니다.



롤의 종류

ATTACKER(어택커)



공격 능력이 가장 강한 롤. 물리 공격과 마법 공격 모두 위력이 큽니다. 어택커의 공격으로 쌓인 체인 게이지가 보통 때보다 잘 줄어들지 않으므로 브레이크를 노리기 쉽다는 특징이 있습니다.
【롤 보너스: 동료에게도 조금 동일한 효과】 물리 · 마법 공격의 위력 상승.

BLASTER(블래스터)



화 · 빙 · 뇌 · 풍 등의 속성 공격이 특징. 다른 어빌리티의 조합을 통해 체인 보너스가 상승하며 적에게 미치는 대미지가 증가합니다. 적의 약점 속성을 사용해 공격하면 보너스 상승률이 더욱 커집니다.
【롤 보너스: 동료에게도 조금 동일한 효과】 체인 보너스 상승.

DEFENDER(디펜더)



적의 공격을 온몸으로 받으며 동료를 보호하는 롤. 방어에 특화된 롤이므로 받는 대미지를 줄이거나 자신을 공격한 상대에게 반격하는 어빌리티를 사용합니다. 어빌리티 「도발」에 성공하면 체인 게이지의 지속 시간이 길어집니다.
【롤 보너스: 동료에게도 조금 동일한 효과】 물리 · 마법 내성 상승.

JAMMER(재머)



적의 능력을 약화하는 어빌리티를 사용하는 롤. 공격력과 방어력을 낮출 뿐 아니라 맹독 등의 상태 이상도 유발합니다. 방해 · 약체계 어빌리티가 성공하면 체인 보너스가 올라갑니다.
【롤 보너스: 동료에게도 조금 동일한 효과】 적에 대한 어빌리티 성공률 상승.

ENHANCER(인핸서)



아군의 능력을 강화하는 어빌리티를 사용하는 롤. 공격 능력과 방어 능력을 높일 뿐 아니라 아군의 공격에 화 · 빙 · 뇌 · 풍의 속성을 부여하는 어빌리티도 구사합니다.
【롤 보너스: 동료에게도 조금 동일한 효과】 강화 · 방어계 어빌리티의 지속 시간이 연장.

HEALER(힐러)



HP의 회복과 상태 이상의 치유, 전투 불능에 빠진 동료를 부활시키는 어빌리티를 사용하는 롤. 다수의 상태 이상을 치유할 때에는 가장 최근에 걸린 이상 상태부터 회복됩니다.
【롤 보너스: 동료에게도 조금 동일한 효과】 회복 어빌리티 · 회복 아이템의 효과가 상승.



몬스터의 롤

동료로 삼은 몬스터에게는 각각 고정된 롤이 설정되어 있으며, 성장할수록 롤 고유의 능력이 향상되거나 어빌리티를 습득해 나갑니다. 패러다임의 편성 시에 몬스터의 롤을 확인해 두십시오.

속성

적이 특정한 「속성」에 취약한 경우 「속성공격」으로 보통 때보다 큰 대미지를 줄 수 있습니다. 전투 중에 「라이브라」나 에너미 리포트를 활용하면 화 · 빙 · 뇌 · 풍 4가지 속성 및 물리 · 마법 공격에 강한지 약한지 알 수 있습니다. 블래스터 이외의 롤에서도 인파이를 비롯한 「인○○」 계열 어빌리티를 사용하면 공격계 어빌리티에 속성이 부가되어 속성공격이 가능해집니다.



상태 변화

전투 중에 적 · 아군 캐릭터의 능력과 상태(스테이터스)는 유리하게 바뀔 때도 있고 불리하게 바뀔 때도 있습니다. 인핸서의 강화 · 방어계 어빌리티로 힘을 키우거나 재머의 방해 · 약체계 어빌리티로 적을 불리한 상태에 빠트림으로써 전투를 유리하게 이끌 수 있습니다. 다만, 적도 상태 변화 공격을 구사합니다. 그 효과는 최대 8종류까지 중복되므로 이상 상태를 무시하면 모든 능력이 저하될 수도 있습니다. 상태 변화로 유발되는 효과를 숙지해서 재빨리 대응하십시오.



강화 · 방어계 어빌리티의 상태 변화

캐릭터의 공격력과 방어력이 상승합니다. 어빌리티를 사용하거나 액세서리를 장착하면 변화합니다.
【롤 보너스: 동료에게도 조금 동일한 효과】물리 · 마법 공격의 위력 상승.

강력(브레이브)
주로 물리 공격으로 입히는 대미지가 증가합니다.

강마(페이스)
주로 마법 공격으로 입히는 대미지가 증가합니다.

가속(헤이스트)
ATB게이지 쌓이는 속도가 상승합니다.

견수(프로테스)
주로 물리 공격으로 받는 대미지가 감소합니다.

견심(셸)
주로 마법 공격으로 받는 대미지가 감소합니다.

기백(거츠)
상대방의 행동이 쉽게 중단되며,
자신의 행동은 좀처럼 중단되지 않습니다.

약체 · 방해계 어빌리티의 상태 변화

상태 이상으로 인해 캐릭터의 능력이 저하됩니다. 대응하는 액세서리를 장착하거나 어빌리티 「베일」로 내성을 키워 이상 상태를 막으십시오. 또 이러한 이상 상태는 아이템 「만능약」이나 어빌리티 「에스나」로도 치유할 수 있습니다.

재머의 특기인 약체 · 방해계 어빌리티의 상태 변화

맹독(바이오)
지속적으로 대미지를 받습니다.
아이템 「해독제」로 치유할 수 있습니다.

격통(페인)
물리 어빌리티가 봉인됩니다.
아이템 「진통제」로 치유할 수 있습니다.

망각(포그)
마법 어빌리티가 봉인됩니다.
아이템 「망치」로 치유할 수 있습니다.

저주(커스)
행동이 중단되기 쉽습니다. 블러드 대미지가
증가합니다. 아이템 「성수」로 치유할 수 있습니다.

약수(디프로테)
물리 공격에 대한 내성이 저하됩니다.

약심(디셸)
마법 공격에 대한 내성이 저하됩니다.

열화(위크)
화 · 빙 · 뇌 · 풍 등 각 속성에 대한 내성이
저하됩니다. 아이템 「왁스」로 치유할 수 있습니다.

적이 사용하는 약체 · 방해 어빌리티

감력(디브레이)
물리 공격의 위력이 저하됩니다.

감마(디페이)
마법 공격의 위력이 저하됩니다.

지연(슬로우)
ATB 게이지가 쌓이는 속도가 저하됩니다.

허탈(덜)
행동이 불가능해지고 받는 대미지가 증가합니다.

특수 상태

죽음의 선고

「죽음의 선고」를 받으면 카운트다운이 시작되며, 숫자가 0이 되면 전투 불능 상태에 빠집니다.
「죽음의 선고」는 에스나와 만능약으로도 치유할 수 없습니다.

파마(디스펠)
강화 · 방어계 어빌리티의 효과가 최신 순서부터
차례대로 소거됩니다.

재생(리레이즈)
전투 불능에서 부활하는 스테이터스입니다.
소거할 수 없습니다.

활성(리제네)
시간이 흐를수록 HP가 회복됩니다.
소거할 수 없습니다.

상태 변화의 상쇄

상반되는 효과를 내는 어빌리티를 사용하면 효과가 상쇄되어 사라집니다. 상쇄 효과를 이용하면 힐러 대신에 인핸서가 방해 · 약체 효과를 치유할 수 있습니다. 아울러 적의 강화 어빌리티도 재머의 어빌리티를 사용해 없앨 수 있습니다.



전투 결과의 확인

이 장에서는 전투 종료 후에 표시되는 전투 결과 화면을 보는 방법에 대해 설명하겠습니다. 전투에 승리하기까지 걸린 시간에 따라 평가도 바뀝니다. 전투에 걸린「전투 시간」이 전투마다 설정된「목표 시간」보다 짧을수록 높은「스코어」를 기록하게 됩니다. 이 스코어에 따라「랭크」라는 별의 개수로 평가를 받습니다. 목표 시간 내에 승리하면 별 3개의 평가를 받습니다. 최고 랭크는 별 5개입니다. 랭크에 따라 입수 아이템이 변하므로 전법을 효율적으로 구사해 높은 랭크를 노리십시오.



목표 시간	전투별로 설정된 클리어 목표 시간입니다.
전투 시간	실제로 클리어하는 데 걸린 시간입니다. 이 시간이 목표 시간보다 짧을수록 타임 보너스가 높아집니다.
에너미 포인트	적 몬스터별로 설정된 득점입니다.
기습공격 보너스	기습 공격에 성공하면 보너스 점수를 받습니다.
SCORE(스코어)	에너미 포인트와 타임 보너스 등이 가산된 득점입니다.
RANK(랭크)	스코어에 따라「랭크」라는 별의 개수로 전투 결과가 평가됩니다. 최고 랭크는 별 5개입니다.
CRYSTAL POINTS (크리스털 포인트)	「크리스터리움」에서 캐릭터를 육성할 때 필요한 크리스털 포인트의 획득 수치입니다.
GIL(길)	아이템, 무기, 액세서리의 구입에 필요한 GIL(화폐)의 획득 수치입니다.
RECENT BATTLE TOTAL(최근 전투 합계)	최근 20회의 전투 스코어를 합한 수치가 표시됩니다.

크리스터리움

메인 메뉴의「크리스터리움」에서 캐릭터의 능력을 올리거나 새로운 어빌리티를 습득할 수 있습니다. 전투과 프래그먼트의 입수를 통해 얻은 CP(크리스털 포인트)를 소비해 루트를 진행하면서 새로운 크리스털을 취득하면 캐릭터가 점점 성장합니다.



캐릭터의 성장

1. 성장시키고 싶은 롤을 선택



크리스털은 롤의 특징적인 능력을 이끌어냅니다. 숨겨진 능력치는 크리스털에 할당된 롤에 따라 다릅니다. 예를 들어 어택커는 물리 공격치가 상승하기 쉽고 디펜더는 HP가 상승하기 쉽습니다. 키우고 싶은 롤을 크리스털별로 자유로이 할당해 캐릭터를 육성해 보십시오.

2. 큰 크리스털을 취득해 성장 보너스를 획득



큰 크리스털은 롤의 능력을 크게 끌어올립니다. 큰 크리스털을 취득했을 때 발생하는 능력치에는 롤별로「어택커 라이즈」「블래스터 라이즈」등의 성장 보너스를 받습니다. 큰 크리스털에 어떤 롤을 할당하느냐가 캐릭터의 성장에 큰 영향을 미칩니다.

3. 롤의 레벨업과 어빌리티 습득



크리스털을 1개 취득하면 롤의 레벨은 1 올라갑니다. 가장 최근의 어빌리티 입수 레벨이 화면 오른쪽 아래의 습득 가능 어빌리티 일람에 표시되며, 성장 루트 상에서도 확인할 수 있습니다.

크리스터리움의 레벨업

크리스터리움에는 여러 단계의 스테이지가 존재합니다. 해당 스테이지의 크리스털을 모두 취득하면 크리스터리움이 자동으로 레벨업되어 새로운 루트가 시작됩니다. 크리스터리움이 레벨업 했을 때 「새로운 롤의 개방」「액세서리 장비 능력의 강화」「ATB 레벨업」 등 다양한 보너스를 고를 수 있습니다.



몬스터의 성장

1. 성장 아이템을 선택

몬스터도 캐릭터와 마찬가지로 크리스터리움으로 성장시킬 수 있습니다. 몬스터의 성장에는 「몬스터 성장 아이템」에서 이끌어 낸 크리스털 파워를 사용합니다. 성장 아이템은 전투 등을 통해 입수할 수 있으며 등급도 존재합니다. 몬스터의 크리스터리움 레벨이 상승하면 등급도 상승합니다.



2. 어빌리티의 계승

몬스터는 다른 몬스터로부터 어빌리티를 계승함으로써 강화할 수 있습니다. 메인 메뉴의 「몬스터 커스터마이즈」에서 몬스터를 선택해 「어빌리티 계승」를 선택하면 다른 몬스터의 어빌리티를 계승할 수 있습니다. 커맨드 어빌리티와 오토 어빌리티는 같은 계통의 롤을 가진 몬스터로부터 계승할 수 있습니다. 특성 어빌리티는 모든 몬스터로부터 계승할 수 있습니다. 단, 어빌리티를 이식한 몬스터의 크리스털은 사라집니다.



♦ 게임의 힌트&토막 상식

이 장에서는 『FINAL FANTASY XIII-2』를 플레이할 때 도움이 되는 힌트와 알아두어야 할 토막 상식을 소개합니다.

기본 조작 · 필드편

게이트의 종류

게이트에는 3종류가 있습니다. 금색으로 빛나는 게이트는 여신의 인도를 받은 특별한 게이트입니다. 기동하려면 게이트별로 오직 하나만 존재하는 오파츠가 필요합니다. 하늘색 크리스털 게이트는 「와일드 오파츠」를 사용해 열 수 있습니다. 와일드 오파츠는 하나뿐 아니라 다양한 시공 에어리어에서 입수할 수 있으나 게이트를 열면 소멸합니다. 검게 탄 게이트는 세라와 노엘이 해당 시공 에어리어에 나타났을 때에 사용한 것입니다. 가까이 다가가서 ◎ 버튼으로 조사하면 히스토리아 크로스로 돌아갈 수 있습니다.



서치라이트를 사용해 몬스터를 회피하자

야샤스 산의 어둠에 숨은 강력한 몬스터 「베히모스」는 빛을 싫어합니다. 베히모스가 출현해도 빛 속으로 도망치면 모그리 클록은 안전한 상태로 회복됩니다. 모그리 클록이 녹색으로 돌아갈 때까지 기다렸다가 다음 라이트로 진행하십시오. 또한, 서치라이트의 빛의 움직임에 따라 나아가면 전투를 회피할 수 있습니다. 주위의 상황을 잘 확인하여 강력한 베히모스를 피하십시오.



대디 베어의 지옥 퀴즈

신출귀몰한 퀴즈 교관 「대디 베어」가 출제하는 「지옥 퀴즈」의 정답을 맞추면 특별한 보상을 받을 수 있습니다. 대디 베어는 어느 시대의 어느 도시에 있지만, 좀처럼 눈에 띄지 않습니다. 거리에서 들리는 사람들의 대화를 잘 들으면서 목격 정보를 놓치지 마십시오.



전투편

블러드 대미지



생명력 자체를 빼앗는 「블러드 대미지」를 입힙니다. 이 공격을 받은 캐릭터나 몬스터는 HP 최대치가 하락하므로 「블러드 포션」으로 회복해야 합니다. 줄어든 HP의 최대치는 전투가 종료되면 회복됩니다.

속성 내성과 물리 · 마법 내성



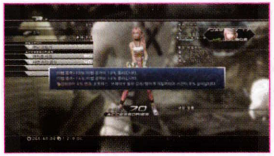
전투에서는 속성 내성보다 물리 · 마법 내성이 우선시됩니다. 예를 들어, 뇌 속성이 약점이지만 마법 공격은 무효한 적을 뇌 속성 마법인 「선더」로 공격했다고 가정해 봅시다. 뇌 속성이 약점이라도 「마법은 효력이 없다」라는 내성이 우선시되므로 대미지를 주지 못합니다. 이 경우 뇌 속성의 물리 공격 「스파크 블로우」를 사용하면 약점 속성을 공략해 큰 대미지를 줄 수 있습니다. 그러나 물리 · 마법 공격이 모두 효과가 없는 난적도 존재합니다. 강해 보이는 적과 만났을 때는 「라이브라」 등으로 정보를 확인하고 신중하게 싸우십시오.

몬스터 크리스털의 입수 방법



전투 중에 몬스터가 크리스털로 바뀌는 확률을 높이는 방법이 있습니다. 몬스터는 몬스터 필살기(싱크로 드라이브)로 최후의 일격을 당하면 크리스털이 되기 쉽습니다. 필살기의 액션 입력에 성공하고 싱크로율이 높을수록 크리스털이 될 확률이 높아집니다. 몬스터의 동료를 늘리고 싶을 때는 적극적으로 몬스터 필살기를 구사하십시오.

연쇄 어빌리티



메인 메뉴의 「장비」에서 무기 · 액세서리를 고를 때 화면 오른쪽에는 해당 품목이 갖춘 「특성 어빌리티」가 표시됩니다. 이 때, 특정 품목을 조합하면 상승효과로 인해 새로운 어빌리티가 추가될 때가 있습니다. 이것이 바로 「연쇄 어빌리티」입니다. 연쇄 어빌리티에는 많은 종류가 있으므로 장비 품목을 여러모로 조합하면서 숨겨진 어빌리티를 찾아보십시오.

몬스터의 숨겨진 능력



다른 롤의 몬스터로부터 「어빌리티 계승」을 반복하여 시크릿 어빌리티를 습득할 수 있습니다. 몬스터의 특징을 살려 강력한 아군을 육성하십시오.

카지노 · 이벤트편

슬롯머신의 컨디션



슬롯머신의 그림이 모이면 그림이 반짝이거나 머신 자체가 변화를 일으킬 때가 있습니다. 이를 평상시보다 패가 더 잘 모이는 「확률 변동 상태」라 합니다. 확률 변동 상태의 형태는 여러 가지가 있으므로 주의 깊게 관찰하십시오. 또한, 슬롯머신도 때때로 「기분」에 좌지우지되는 듯하며, 이 기분이 확률 변동에도 영향을 주는 것 같습니다. 슬롯의 기분에 대해서는 머신 가까이에 있는 어시스턴트에게 물어보십시오.

초코보의 은퇴 번복



RP가 없어서 레이스에 출전하지 못하는 초코보를 다시 맡겨서 다시 레이스에 참가시킬 수도 있습니다. 단, 처음부터 다시 클래스를 개방하여야 하며 초코보의 레벨이 같다면 능력과 RP도 이전과 비슷한 수준에서 시작합니다. 더 높은 자리를 차지하고 싶다면 초코보를 크리스터리움에서 키운 후에 다시 맡기는 편이 좋습니다.

『XIII』의 저장 데이터로 특별 아이템 입수



「FINAL FANTASY XIII」의 저장 데이터가 PlayStation®3 본체에 있는 경우, 「NEW GAME」을 시작하면 특별한 아이템을 입수할 수 있습니다.

패러독스 엔딩



세라와 노엘의 행동이 유발한 패러독스. 그 패러독스가 낳은 새로운 역사가 인도하는 이야기의 결말, 「패러독스 엔딩」. 히스토리아 크로스에는 다수의 패러독스 엔딩이 숨겨져 있으므로 모든 결말을 경험해 보십시오.

다운로드 콘텐츠에 대해서



「FINAL FANTASY XIII-2」에서는 제품 판매 발매 이후에도 캐릭터 코스튬과 추가 보스 몬스터 등 매력적인 아이템이 순차적으로 제공됩니다. 게임을 더욱 깊이 있게 즐기실 수 있으니 많이 기대해 주십시오!

dts Digital Surround | 5.1

[본 소프트웨어에는 JIKJISOFT사의 JIKJI Font를 가지고 소프트웨어 디자인에 맞게 서체를 작성, 사용하고 있습니다.]

Published by Sony Computer Entertainment Inc.

제 명	FINAL FANTASY XIII-2	상 호	(주)소니컴퓨터 엔터테인먼트코리아
이 용 등 급	15세이용가	등급분류번호	CC-NV-111026-002
제작・배급업 신 고 번 호	제879호	등급분류 일자	2011. 10. 26

BCKS 10206 / BCKS 10207

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT